

附
錄

中華民國專利公報資料庫 - 專利公報全文

F6636

本資料僅供參考，所有資訊以經濟部智慧財產局專利公報為準。

(C) COPYRIGHT 2001 APIPA

專利公告號: 356429

專利公告日期: 19990421

國際專利分類: A63F9/00

專利申請案號: 87115425

專利申請日期: 19980916

公告卷數: 026 公告期數: 012

專利權類別: 發明

專利權證書號: 000000

優先權日期 (國家) 案號: 19980731 日本

優先權日期 (國家) 案號: 19970917 日本

專利名稱: 音樂動作遊戲機，音樂動作遊戲用之表演操作指導系統及可由電腦讀取之儲存裝置

專利代理人: 林志剛

發明人名稱 (地址): 寒川?一郎 (日本)

發明人名稱 (地址): 水木潔 (日本)

發明人名稱 (地址): 橋本秀樹 (日本)

申請人名稱 (地址): 科樂美股份有限公司 (日本)

申請專利範圍:

1. 一種音樂動作遊戲機，其包含：

一主體；

一操作輸入裝置，其置於主體前方以便鄰接面對主體前方之玩遊戲者的雙手，該操作輸入裝置具有多個操作構件；

一儲存裝置，其用以儲存樂曲資料及有關樂曲之表演程序的資料；

一音樂演奏裝置，其用以根據儲存裝置中所儲存之資料，演奏樂曲；

一操作指示裝置，其用以提供視覺指示，俾依以儲存裝置中所儲存之資料為基礎之樂曲演奏之進行來操作各操作構件；

一效果產生裝置，其用以產生表演效果來回應由玩遊戲者對每一操作構件所執行之表演操作；

一估計裝置，其用以根據介於由儲存裝置中所儲存之資料所訂定之表演程序及玩遊戲者之表演操作間的關係來估計玩遊戲者之表演操作；及

一估計告知裝置，其用以告知玩遊戲者由估計裝置所決定之估計結果。

2. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中，該操作輸入裝置包含一碟形操作構件以作為操作構件之一，該碟形操作構件可操作，俾使其繞其軸線轉動。

3. 如申請專利範圍第2項所述之音樂動作遊戲機，其中，該效果產生裝置為回應碟形操作構件之轉動操作而產生抓刮聲音效果，作為表演效果，該抓刮聲音效果與藉由不規則轉動留聲碟而使留聲碟及留聲機之唱針間保持接觸所產生之實際抓刮聲音相似。

4. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中，該操作指示裝置包含：

一指示器，其置於主體前方，並設有至少一軌道沿預定之方向延伸；及

一標幟指示裝置，其能夠指示索引標幟，各設置用以指示每一操作構件之操作時間，俾使每一索引標幟沿軌道上移動，而後當有關每一索引標幟之操作時間到

時, 到達軌道中所訂定之操作位置。

5. 如申請專利範圍第4項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該標幟指示裝置依據在每一操作構件必須被操作期間中之操作連續時間的長度來改變每一索引標幟在該預定方向上之長度。

6. 如申請專利範圍第4項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 提供多個軌道當作該至少一軌道, 該等軌道相互並排配置, 俾與操作構件之排列一致。

7. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 提供一照明裝置在主體之前方, 並且該效果產生裝置, 控制照明裝置之照明以回應玩遊戲者之表演操作。

8. 如申請專利範圍第7項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 一揚聲器設置於主體之前方, 並且該照明裝置包含一揚聲器照明器, 其環繞該揚聲器之外圍。

9. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 介於每一操作構件及欲回應其操作而產生之表演效果間之關係依樂曲之演放的進行而改變。

10. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 在樂曲演放期間中每次實際執行表演操作時, 該估計裝置估計表演操作, 並且每次估計裝置決定估計結果時, 估計告知裝置告知估計結果。

11. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該估計裝置參考介於該儲存裝置中所儲存之表演程序及在每一操作構件必須被操作之期間中之操作連續時間長度間之關係, 估計表演操作。

12. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中:

該主體具有多個操作部份, 各設有操作輸入裝置;

該估計裝置分別估計每一操作部份之表演操作; 及

該估計告知裝置分別告知每一操作部份之估計結果。

13. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該估計裝置依據表演操作之優良程度來計算分數, 並且該估計告知裝置告知該計算分數。

14. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中:

該資料儲存裝置儲存多個資料組, 各包含樂曲之資料及表演程序之資料; 及

該遊戲機更包含一階段進行管理裝置, 其用以控制遊戲之進行, 俾使當估計裝置提供有關一階段中之表演操作之一預定估計程度, 在該階段中, 音樂演放裝置根據資料組之一演放樂曲時, 該遊戲可進行至次一階段, 在該次一階段中, 音樂演放裝置演放樂曲, 及指示裝置根據另一資料組指示表演操作。

15. 如申請專利範圍第14項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 當遊戲到達該一階段之終了時, 效果產生裝置產生反應效果以作為一種表演效果, 該反應效果依該一階段之終了時之估計結果而改變。

16. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該操作指示裝置決定每一操作構件之操作時間是否到了, 並依該決定結果而以不同之視覺方式指示表演操作給玩遊戲者。

17. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該估計裝置決定每一操作構件之操作時間是否到了, 並當斷定操作時間到了時, 估計表演操作。

18. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該操作指示裝置決定每一操作構件之操作時間是否到了, 並依該決定結果來改變估計表演操作之標準。

19. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該估計裝置根據介於由表演程序之資料所訂定之表演操作之時間及玩遊戲者實際執行該表演操作之時間之間的差值, 估計表演操作。

20. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該效果產生裝置, 產生相互不同之效果以回應操作構件之各別操作, 各效果與表演效果相對應。

21. 如申請專利範圍第10項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 每次估計裝置決定估計效果時, 效果產生裝置產生反應效果以作為一種表演效果, 該反應效果依估計結果而改變。

22. 如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機, 其中, 該效果產生裝置產生預定之聲音效果, 俾使依表演操作而重行混合樂曲聲音及聲音效果。

23.一種音樂動作遊戲機，其包含：

一主體；

一操作輸入裝置，其置於主體前方以便鄰接面對主體前方之玩遊戲者的雙手，該操作輸入裝置具有多個操作構件；

一儲存裝置，其用以儲存有關預定樂曲之表演程序之資料；

一操作指示裝置，其用以提供玩遊戲者視覺指示，俾使根據儲存裝置中所儲存之表演程序之資料來操作各操作構件；

一效果產生裝置，其用以，產生表演效果來回應由玩遊戲者對每一操作構件之表演操作；

一估計裝置，其用以根據介於由儲存裝置中所儲存之資料所訂定之表演程序及玩遊戲者之表演操作間的關係來估計玩遊戲者之表演操作；及

一估計告知裝置，其用以告知玩遊戲者由估計裝置所決定之估計結果。

24.一種音樂動作遊戲機，其包含：

一操作輸入裝置，其具有多個操作構件，並能依據對操作構件之每一操作而發出相互不同之操作輸入信號；

一儲存裝置，其用以儲存樂曲資料、有關操作輸入裝置之每一操作構件之表演程序的資料，及與每一操作構件相對應之聲音效果的資料；

一音樂演奏裝置，其用以根據儲存裝置中所儲存之樂曲的資料來演奏樂曲；

一表演程序呈現裝置，其用以根據儲存裝置中所儲存之表演程序之資料而對玩遊戲者以視覺之方式呈現有關樂曲之演奏的表演程序；

一聲音效果產生裝置，其用以根據由操作輸入裝置所發出之操作輸入信號及儲存裝置中所儲存之聲音效果之資料來產生聲音效果；

一估計裝置，其用以根據由操作輸入裝置所發出之操作輸入信號及儲存裝置中所儲存之表演程序之資料來估計玩遊戲者之操作；及

一估計告知裝置，其用以告知由估計裝置所決定之估計結果。

25.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中：

該儲存裝置儲存一資料組，其包含樂曲之資料及有關樂曲之多個操作資料部份，各操作資料部份與表演程序之資料相對應；

製備至少一操作資料部份，俾使有關由其所訂定之表演程序之難度較之由另一操作資料部份所訂定者容易；及

該操作指示裝置選擇任一操作資料部份，並指示玩遊戲者根據所選之資料部份來操作該等操作構件。

26.如申請專利範圍第25項所述之音樂動作遊戲機，其中，由該至少一操作資料部份所訂定之表演程序實際上等於一程序，在該程序中，操作構件之操作的一部份較之由另一操作資料部份所訂定之表演程序省略。

27.如申請專利範圍第26項所述之音樂動作遊戲機，其中：

儲存裝置儲存自動演奏資料，用以產生與每一操作相對應之表演效果，此等操作較之由該另一操作資料部份所訂定之表演程序為被省略；及

遊戲機更包含一自動演奏裝置，其能根據自動演奏資料以產生表演效果，此與玩遊戲者之表演操作不相關。

28.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，更包含一操作關係控制裝置，其用以改變介於由表演程序之資料所訂定之操作構件及經由操作指示裝置之指示所指定操作之操作構件對同一樂曲操作間的關係。

29.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中，該操作指示裝置包含：

一指示器，其置於主體前方，指示器之至少一部份設有多個軌道，該等軌道在預定之方向上延伸，並分別與操作構件相對應；及

一標幟指示裝置，其能指示索引標幟，各索引標幟與操作構件之操作時間相對應，此自一遊戲之現在進入至將來之一特定時段中，並且該索引標幟配置於軌道中，俾使依其間之時間順序而自一預定位位置朝向預定方向之一端排列。

30.如申請專利範圍第29項所述之音樂動作遊戲機，其中，一標幟指示裝置能改變

索引標幟之指示方式介於一第一模式及一第二模式之間，第一模式之製備用以設定介於索引標幟及軌道間之關係等於介在操作構件及由表演程序之資料所訂定之操作時間之間的關係，及第二模式之製備用來以與第一模式不同之方式設定介於索引標幟及軌道間之關係。

31.如申請專利範圍第30項所述之音樂動作遊戲機，其中，該估計裝置，依據介在第二模式中時之索引標幟及軌道間之關係改變藉以解析介於由表演程序之資料所訂定的每一操作構件之操作時間及每一操作構件之表演操作間之關係來估計表演操作。

32.如申請專利範圍第29項所述之音樂動作遊戲機，其中，該標幟指示裝置能選擇一第三模式，在該模式中，標幟在一特定範圍中隱藏，該範圍自軌道之預定位置朝向預定方向之一端延伸。

33.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中：

該主體具有多個操作部份，各設有操作輸入裝置；

該操作指示裝置能對每一操作部份指示有關同一樂曲之同一表演程序；

該估計裝置分別對每一操作部份估計表演操作；及

該估計告知裝置分別告知每一操作部份之估計結果。

34.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中：

該主體設有多個操作部份，沿其橫向方向上排列，各操作部份均設有操作輸入裝置；

該主體之前方設有顯示裝置，其用以顯示遊戲影像；及

該操作指示裝置能改變顯示裝置之顯示方式介於一第一顯示模式及一第二顯示模式之間，第一顯示模式準備用以顯示指示表演操作之時間之影像於顯示裝置之螢幕上，依據操作部份之排列，每一影像間在橫向上留一空間，及第二顯示模式準備用以顯示指示時間之影像，其方式為其間之空間小於第一顯示模式者。

35.如申請專利範圍第1項所述之音樂動作遊戲機，其中，各樂曲之資料及表演效果之資料儲存於儲存裝置中，作為PCM資料。

36.一種表演操作指示系統，其指示玩遊戲者在有關一預定樂曲之演放進行之一預定時間操作至少一操作構件；

一指示器，其設有至少一軌道沿一預定方向延伸；及

一標幟指示裝置，莫能指示索引標幟，各設置用以指示操作構件之操作時間，俾使每一索引標幟沿軌道上移動，而後當有關每一索引標幟之操作時間到了時，到達軌道上所訂定之一固定操作位置。

37.如申請專利範圍第36項所述之表演操作指示系統，其中，該標幟指示裝置依據操作構件必須被操作之期間中之操作連續時間的長度來改變每一索引標幟在該預定方向上之長度。

38.如申請專利範圍第36項所述之表演操作指示系統，其中，提供多個操作構件當作該至少一操作構件，並提供多個軌道，當作該至少一軌道，各軌道相互並排配置，俾使與操作構件之排列一致。

39.一種能由電腦讀取之儲存裝置，其儲存資料，該資料訂定用以操作遊戲系統中所設置之有關預定音樂之操作構件之程序，及用以經由遊戲系統中所設置之顯示裝置之螢幕指示玩遊戲者操作各操作構件之程式，該程式製備用以使電腦執行步驟：

顯示一指示之影像於顯示裝置之螢幕上，俾使根據訂定程序之資料來操作各操作構件；

產生表演效果，以回應由玩遊戲者所執行之操作構件之操作；

根據介於訂定程序之資料及玩遊戲者所執行之操作間的關係來估計操作構件之操作；及

告知玩遊戲者該估計步驟之結果。

40.一種能由電腦讀取之儲存裝置，其儲存訂定用於操作遊戲系統中所設置之有關預定音樂之操作構件之程序的資料，有關由操作構件回應其操作所發出之操作輸

入信號所產生之聲音效果之資料，及用以經由遊戲系統中所設置之顯示裝置之螢幕指示玩遊戲者操作各操作構件之程式，該程式製備用以使電腦執行步驟：顯示一指示之影像於顯示裝置之螢幕上，俾使根據訂定程序之資料來操作各操作構件；

根據由操作構件所發出之操作輸入信號及聲音效果之資料來產生至少一聲音效果；

根據由操作構件所發出之操作輸入信號及訂定程序之資料來估計由玩遊戲者所執行之操作；及

告知玩遊戲者該估計步驟之結果。

41.一種可由電腦讀取之儲存裝置，其儲存程式，該程式用以提供玩遊戲者指示，俾使在有關預定樂曲之演奏進行之一預定時刻，操作遊戲系統中所設置之至少一操作構件，該指示經由遊戲系統所設置之顯示裝置之螢幕來提供，及該程式製備用以使電腦執行步驟：

顯示一指示器於顯示裝置之螢幕上，該指示器設有至少一軌道延伸於一預定方向上；及

指示索引標幟，各設置用以指示操作構件之操作時間，俾使索引標幟各沿軌道上移動，而後當有關索引標幟之操作時間到了時，到達軌道中所訂定之一固定操作位置。

圖式簡單說明：

第一圖為本發明之一實施例之音樂動作遊戲機之透視圖；

第二圖為第一圖之遊戲機沿其前及後側方向上所取之垂直斷面器；

第三圖為放大圖，顯示第一圖之遊戲機中所設置之鍵盤；

第四圖為第一圖之遊戲機中所設置之轉盤輸入單位之斷面圖；

第五圖A及第五圖B詳細顯示圖4之轉盤輸入單位中所設置之偵測機構；即第五圖A為一縫隙碟與轉軸之下端連接之平面圖，及第五圖B為第五圖A中之一部份Vb之放大圖；

第六圖為方塊圖，顯示第一圖遊戲機之控制系統；

第七圖顯示音樂表演資料及與其對應之表演程序間之關係；

第八圖顯示一指示表，用以訂定第一圖之遊戲機在欲演奏之樂曲之每一階段中之操作構件及聲音效果間之關係；

第九圖顯示在遊戲演奏期間中遊戲機之螢幕上所顯示之遊戲影像之例；

第十圖顯示第九圖之遊戲影像中所顯示之一指示器，用以對玩遊戲者指示表演操作之時間；

第十一圖為流程圖，顯示第一圖之遊戲機中一階段安排之例；

第十二圖為流程圖，顯示由第六圖之CPU執行之一階段之程序；

第十三圖A至第十三圖C顯示本發明之另一實施例之第六圖之輔助儲存裝置中所儲存之一樂曲X用之資料之組態；

第十四圖顯示第十三圖之表演資料之組態；

第十五圖顯示載入操作時間資料於RAM中之方式；

第十六圖為流程圖，顯示在另一實施例中由第六圖之CPU所執行之一階段之程序；

第十七圖為後隨第十六圖之流程圖；

第十八圖顯示指示器在正常模式及用以降低操作難度之容易模式中之顯示之例；

第十九圖顯示指示器在隨意及非隨機模式中之顯示之例；

第二十圖顯示指示器在隱藏模式及非隱藏模式中顯示之例；

第二十一圖顯示表演操作部份之一修改；

第二十二圖為平面圖，顯示準備供表演操作作用之滑動式音量開關；及

第二十三圖A及第二十三圖B顯示一實施例，其中，螢幕上之指示器之顯示位置可改變於螢幕之左及右端及其中心之間。

專利相關圖形檔：[附圖 1] [附圖 2] [附圖 3] [附圖 4] [附圖 5] [附圖 6] [附圖 7] [附圖 8] [附圖 9]

專利相關公告：資料庫中無相關雜文..

開始連線時間:18:17:29|斷線時間:18:17:30|連線時間:1秒

[資料庫登入](#) [輸入查詢條件](#) [查詢結果統計](#) [查詢結果瀏覽](#) [專利公報全文](#)

本系統使用 [Apipa Patent Search Engine 1.1版](#)

資料來源：智慧財產局 專案執行：[APIPA](#)

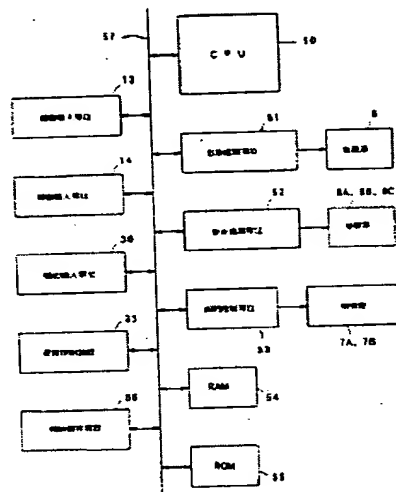
本資料僅供參考，所有資訊以經濟部智慧財產局專利公報為準。

(C) COPYRIGHT 1998 APIPA

中華民國專利公報資料庫 - 專利相關圖形檔

本資料僅供參考，所有資訊以經濟部智慧財產局專利公報為準。 ###
 資料來源：智慧財產局 專案執行：A P I P A

(9)



第六圖

圖例	圖例 1	圖例 2	圖例 3
圖 A	圖例 1	圖例 1	圖例 1
圖 B	圖例 2	圖例 2	圖例 2
圖 C	圖例 3	圖例 3	圖例 3
圖 D	圖例 4	圖例 4	圖例 4
圖 E	圖例 5	圖例 5	圖例 5
圖 F	圖例 6	圖例 6	圖例 6
圖 G	圖例 7	圖例 7	圖例 7
圖 H	圖例 8	圖例 8	圖例 8

第八圖

Notice of Reasons for Rejection

Dispatch Number: No.09083013359

Dispatch Date: August 2, 2001

Taiwanese Patent Application No: Taiwanese Patent Application No. 089118364
Title of the Invention: GAME SYSTEM
Applicant: KONAMI CORPORATION, Japan
Representative: J. K. Lin, Taipei, Taiwan
Filing Date: September 7, 2000
Priority Data: 11-253685 filed on September 7, 1999
Name of the Examiner: Hechen Tang

Ground of Rejection:

1. This invention "GAME SYSTEM" comprises a signal generating device to be held in a game player for performing hitting motion or a swinging motion and generating a signal, display means for displaying and successively renewing as instruction of motion, evaluating means for evaluating a game result based on a generation timing of the signal and sound generating means for outputting at least a background sound.
2. The cited document "MUSIC ACTION GAME MACHINE, PERFORMANCE OPERATION INSTRUCTING SYSTEM FOR MUSIC ACTION GAME AND STORAGE DEVICE READABLE BY COMPUTER" (Taiwanese Patent Publication No. 356429 published on 04/21/1999) comprises an operation input device (the signal generating device), an operation instructing device (the display means), an estimation device (the evaluating means), a music play device (the sound generating means), etc. This invention used the technology and the knowledge of the cited document, which only make the signal generating device to adapt to be held in a game player for performing hitting motion or a swinging motion. Persons who have knowledge in the technical field to which the invention pertains could have easily made this invention. Thus, this invention does not have inventive step.

P726TW

From the above reason, this invention does not conform to the patent law. Thus, it should not be granted patent under the Taiwanese Patent Law, Section 20(2).

Director General: Mingbang CHEN

If you have an argument against the rejection, you should apply for the re-examination with the duplicates of opinion and a required cost 3,500 Taiwan Yuan within 30 days from the date on which this notice was received.

經濟部智慧財產局專利核駁審定書

受文者：科樂美股份有限公司（代理人：林志剛先生）

地址：台北市南京東路二段一二五號七樓

發文日期：中華民國九十年八月二日

發文字號：（九〇）智專一（四）02048字

第〇九〇八三〇一三三五九號

一、申請案號數：〇八九一一八三六四

分類：A63F 9/00

二、發明名稱：遊戲系統

三、申請人：

名稱：科樂美股份有限公司

地址：日本

四、專利代理人：

姓名：林志剛 先生

地址：台北市南京東路二段一二五號七樓

五、申請日期：八十九年九月七日

六、優先權項目：

1 1999/09/07 日本11-253685

七、審查委員姓名：唐和誠 委員

八、審定內容：

主文：本案應不予專利。

依據：專利法第二十條第二項。

理由：

(一) 本案「遊戲系統」係包含信號產生裝置可握在遊戲者手中，用於打擊或擺動動作並產生信號，一顯示機構可顯示與相繼更新動作指令，一求值機構根據信號的產生時序而求值一遊戲結果，及一聲音產生機構用以輸出至少一背景音樂。

(二) 如附件民國八十八年四月二十一日公報之公告第三五六四二九號案「音樂動作遊戲機，音樂動作遊戲用之表演操作指導系統及可由電腦讀取之儲存裝置」所示，該引證案亦包含操作輸入裝置（信號產生裝置）、操作指示裝置（顯示機構）、估計裝置（求值機構）及音樂演奏裝置（聲音產生機構）等。本案係運用該引證案既有之技術或知識，本案僅單純的指定其信號產生裝置係被適用以握在遊戲者手中，可用於打擊或擺動動作等，乃熟習該項技術者所能輕易完成，不具進步性。

據上論結，本案不符法定專利要件，爰依專利法第二十條第二項，審定如主文。

局長
陳明邦

裝

訂



依照分層負責規定授權單位主管決行

如不服本審定，得於文到之次日起三十日內，備具再審查理由書一式二份及規費新台幣參仟伍百元整，向本局申請再審查。